

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek

Internet dan *video game* komputer -sering disebut *PC Gaming*- sudah bukan merupakan hal baru di Indonesia. Hampir di setiap kota, di Pulau Jawa khususnya, sudah mempunyai fasilitas ini, baik itu fasilitas rumahan maupun non rumahan, seperti warnet dan *game centre*. Sedangkan untuk daerah luar Jawa, layanan internet masih tergolong minim. Layanan internet dapat dinikmati oleh semua kalangan, semua golongan status, umur dan pekerjaan. Indonesia sendiri menempati posisi kelima dalam daftar pengguna fasilitas internet terbanyak di Asia setelah Korea Selatan, sedangkan posisi pertama diduduki Cina<sup>1</sup>. Jika dirunut dari awal mula kemunculan internet, fasilitas yang sering digunakan mula-mula adalah sebatas *browsing*, *chatting*, dan cek *e-mail*, tetapi pada perkembangannya sampai saat ini, fasilitas internet mulai meluas penggunaannya, antara lain digunakan untuk berbagai tujuan dan dapat digunakan sebagai alat untuk perkembangan individu dan sosial. Menurut survei Budi Rahardjo (Pakar *security* Internet dari ITB), ternyata orang Indonesia membelanjakan 10 persen dari gajinya untuk biaya komunikasi atau internet<sup>2</sup>.

Tabel 1.1. Perbandingan Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Dengan Pengguna Internet Dunia Tahun 2000-2009

ASIA INTERNET USAGE AND POPULATION						
ASIA	Population ( 2009 Est.)	Internet Users, (Year 2000)	Internet Users, Latest Data	Penetration (% Population)	User Growth ( 2000-2009 )	Users (%) in Asia
Afganistan	28,395,716	1,000	500,000	1.8 %	49,900.0 %	0.1 %
Armenia	2,967,004	30,000	172,800	5.8 %	476.0 %	0.0 %
Azerbaijan	8,238,672	12,000	1,500,000	18.2 %	12,400.0 %	0.2 %

<sup>1</sup> <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm> (akses 27 Agustus 2009)

<sup>2</sup> MAJALAH BISKOM edisi bulan 9 2008

Bangladesh	156,050,883	100,000	<b>500,000</b>	0.3 %	400.0 %	0.1 %
Bhutan	691,141	500	<b>40,000</b>	5.8 %	7,900.0 %	0.0 %
Brunei Darussalem	388,190	30,000	<b>187,900</b>	48.4 %	526.3 %	0.0 %
Cambodia	14,494,293	6,000	<b>70,000</b>	0.5 %	1,066.7 %	0.0 %
China *	1,338,612,968	22,500,000	<b>338,000,000</b>	25.3 %	1,402.2 %	48.2 %
Georgia	4,615,807	20,000	<b>360,000</b>	7.8 %	1,700.0 %	0.1 %
Hong Kong *	7,055,071	2,283,000	<b>4,878,713</b>	69.2 %	113.7 %	0.7 %
India	1,156,897,766	5,000,000	<b>81,000,000</b>	7.0 %	1,520.0 %	11.6 %
Indonesia	240,271,522	2,000,000	<b>25,000,000</b>	10.4 %	1,150.0 %	3.6 %
Japan	127,078,679	47,080,000	<b>94,000,000</b>	74.0 %	99.7 %	13.4 %

Sumber : <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm#asia> (akses 27-08-09)

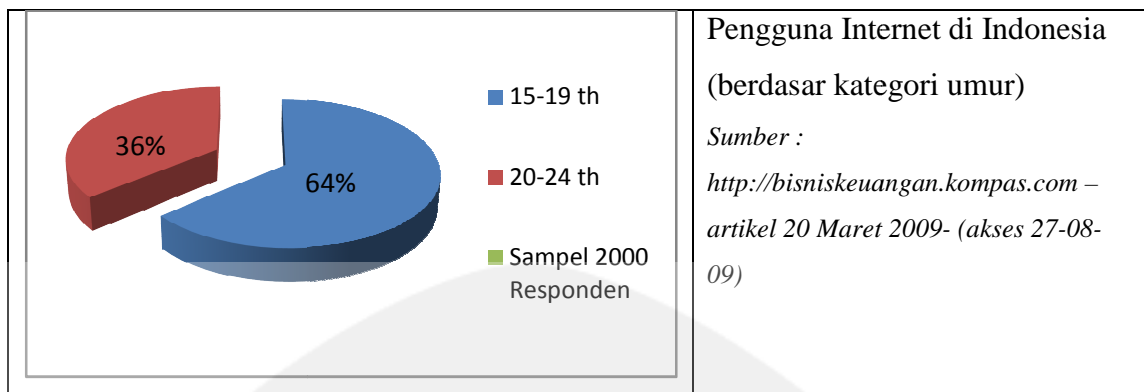
Internet sampai sekarang sudah memiliki milyaran situs yang merajalela di dunia maya, mulai dari situs hiburan, bisnis, dan jejaring sosial. Penggemarnya bisa dikatakan merata untuk tiap kategori situs yang ada. Reaksi pro dan kontra pun mulai muncul di Indonesia seiring perkembangan internet yang sangat pesat tersebut, terutama yang menyangkut tentang pornografi. Sama halnya dengan *PC Gaming*, sejak awal kemunculan komputer pada tahun 1940-an di Amerika Serikat sampai sekarang, sudah banyak sekali *game-game* yang dirilis oleh banyak pengembang *game* terkemuka di dunia, dan jenis *game* yang dirilis pun bermacam-macam, mulai dari *game* edukasi dengan tujuan untuk pendidikan, sampai dengan *game* untuk sekedar hiburan.



Penyebaran Internet di Indonesia Dengan Dominasi Persebaran di Pulau Jawa (ditandai dengan lingkaran abu-abu)

Sumber:

<http://www.tutorialforfree.co.cc> (akses 27-08-09)



Berdasarkan data di atas dapat diambil diketahui bahwa penyebaran internet di Indonesia lebih terkonsentrasi di Pulau Jawa, sedangkan mayoritas pengguna fasilitas internet di Indonesia adalah orang-orang dengan umur 15-19 tahun. Berdasarkan fakta di atas pula, fasilitas internet dan *PC Gaming* yang ada di Indonesia tentu tidak bisa dihilangkan begitu saja dari kebiasaan dan budaya masyarakat Indonesia yang sudah terlanjur gemar dan cinta, bahkan sampai dijadikan sebagai profesi yang dapat menghasilkan uang, sebut saja seperti: *webmaster* (pembuat situs), *domain hosting* (persewaan alamat situs), *gamer* (pencinta *game*), *hacker* (peretas), dan pengusaha-pengusaha warnet maupun *game centre* banyak bermunculan di Indonesia seiring perkembangan dari internet dan *PC Gaming* itu sendiri. Mereka semua adalah manfaat positif yang muncul dari fenomena ini, sepanjang profesi yang mereka jalankan sesuai dengan ketentuan dan Undang-undang yang berlaku di Indonesia.

Menurut PT Aplikanusa Lintasarta (Lintasarta), ada sekitar 5000 *game centre* yang tersebar di seluruh Indonesia, yang sudah dipastikan memerlukan jaringan komunikasi data yang besar<sup>3</sup>. Yogyakarta yang merupakan kota pendidikan dan merupakan salah satu kota besar di Indonesia, menjadi sasaran empuk bagi derasnya arus perkembangan internet dan *PC Gaming*. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya warnet dan *game centre* yang menjamur di Yogyakarta, bahkan di beberapa tempat, jarak antara warnet maupun *game centre* satu dengan yang lain sudah tidak dalam kilometer, tetapi hanya puluhan hingga ratusan meter saja. Jadi bisa dikatakan bahwa animo masyarakat Yogyakarta terhadap internet dan *PC Gaming* semakin banyak, dilihat dari banyaknya warnet baru dan *game centre* baru yang bermunculan di Yogyakarta, ditambah lagi dengan *user* (pengguna) internet rumahan yang disediakan beberapa ISP (*Internet Service Provider*) di Yogyakarta, seperti

<sup>3</sup> Sumber : [www.Okezone.com](http://www.Okezone.com) (akses 27-08-09)

TelkomSpeedy, Smart, CitraNet, TelkomNet Instant, Intersat, dan Jogja MediaNet yang semakin menambah banyak pengguna internet di Yogyakarta.

Yogyakarta bisa dikatakan banyak memiliki warnet dan *game centre*, tetapi hampir seluruhnya hanya untuk fungsi hiburan dan bisnis semata. Adanya internet dan *PC Gaming* di Indonesia sebenarnya bisa dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran mengenai teknologi, khususnya teknologi internet dan teknologi video gaming. Linux, sebagai sistem operasi *open-source* (terbuka) dan *freeware* (gratis) sudah membuka jalan untuk pembelajaran teknologi komputer dan internet. Sampai sekarang sudah banyak aplikasi gratis internet, baik itu software (perangkat lunak) dan *e-learning tutorial* (latihan berbasis digital) yang dengan mudah di-*download* (diunduh) dari internet untuk kemudian sumber-sumber tersebut digunakan sebagai pembelajaran, karena prinsip *open-source* sendiri adalah mengembangkan aplikasi yang sudah ada untuk kemudian ditingkatkan kemampuan dan kompatibilitasnya sesuai kebutuhan pengguna.

*PC Gaming* sendiri sebenarnya tidak sepenuhnya memiliki fungsi hiburan (*entertainment*), karena sekarang pengembang *game* di dunia sudah banyak merilis *game* yang bertujuan untuk mengasah otak, ketelitian, kepandaian, bahkan mendidik pemainnya. Sebut saja permainan komputer seperti Sudoku yang bertujuan mengasah otak, Fritz Chess yang bertujuan tidak hanya mengasah otak, tapi juga kejelian pemainnya, lalu ada permainan Brain Training Deluxe, Beginners & Advanced yang juga berfungsi untuk melatih kecerdasan otak pemain.

Pada dasarnya *PC Game* dibuat oleh manusia, tetapi kebanyakan pembuatnya adalah orang luar negeri, bukan orang Indonesia. Tehitung sejak tahun 2004, muncullah Divine Kids, pengembang *PC Game* pertama di Indonesia yang berpusat di Jakarta<sup>4</sup>. Dalam perkembangannya sampai tahun 2009, belum ada pengembang *game* yang lain di Indonesia.

Yogyakarta memiliki beberapa universitas dan sekolah tinggi ternama, di antaranya : Universitas Gajah Mada, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”, Universitas Islam Indonesia, Universitas Kristen Duta Wacana, AMIKOM Yogyakarta, dan beberapa universitas lain. Di antara sekian banyaknya universitas dan sekolah tinggi di Yogyakarta, hampir separuhnya menawarkan program studi informatika, salah satu bidang yang mempelajari langsung

---

<sup>4</sup> [www.divinekids.com](http://www.divinekids.com)

mengenai teknologi informasi, dalam hal ini komputer. Tetapi pada kenyataannya, dari sekian banyak lulusan mahasiswa informatika di Yogyakarta, tidak ada satupun lulusan yang menjadi pengembang *PC Game*. Padahal jika dicermati, lapangan kerja di bidang ini masih sangat terbuka lebar, karena di Indonesia baru satu perusahaan pengembang *PC Game* resmi yang berdiri. Pangsa pasar di Yogyakarta membuktikan bahwa warung internet dan *game centre* sudah menjamur di hampir seluruh wilayah di kota Yogyakarta, fenomena ini sekaligus ditambah dengan biaya berlangganan internet rumah yang murah dan cukup banyaknya tempat-tempat persewaan (*rental*) *CD* dan *DVD PC Game* yang dengan mudah ditemui. Kondisi nyata masyarakat yang ada di Yogyakarta, khususnya para lulusan informatika dan program studi lain yang berhubungan dengan komputer, kenyataannya hanya menjadi konsumen saja.

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan kota pendidikan seharusnya mampu menciptakan para pengembang *game* untuk dapat bersaing di pasar nasional, mengingat teknologi komputer dan internet sudah lama masuk di Yogyakarta, sumber daya manusia di Yogyakarta juga banyak yang bisa dilatih. Namun, Yogyakarta belum memiliki wadah khusus sendiri untuk pembelajaran teknologi internet dan *PC Gaming*, sehingga masalah yang muncul adalah terhambatnya kreatifitas generasi muda di Yogyakarta karena faktor fasilitas. Jadi, wadah khusus untuk mewadahi kreatifitas dan kemampuan generasi muda untuk pembelajaran dan pengembangan teknologi internet dan *PC Game* dianggap layak untuk dibangun di Yogyakarta ini.

## **1.2 Latar Belakang Permasalahan**

Yogyakarta perlu melakukan langkah nyata dalam menyikapi kondisi terhadap generasi muda dan lulusan teknik informatika, dengan tujuan agar mereka tidak hanya menjadi konsumen pasif saja, tetapi juga bisa menghasilkan suatu produk teknologi yang bisa bermanfaat tidak hanya bagi mereka sendiri, tetapi juga bagi orang lain. Saat ini kondisi di lapangan menunjukkan bahwa produk bajakan, terutama yang menyangkut *PC CD* dan *DVD Game* sudah sangat banyak dijual di Yogyakarta, dan masyarakat juga mudah mendapatkannya dengan harga yang murah. Terlebih lagi layanan internet yang sangat maju jelas sangat menguntungkan bagi para pembajak untuk membajak dan menyebarkannya melalui media internet, hal ini akan jauh lebih mudah dan efisien.

Sebuah komunitas pencinta, penggemar, dan pemerhati teknologi internet dan *PC Game* sangat diperlukan untuk mewadahi kreatifitas dan kemampuan, serta kemauan mereka agar mereka bisa belajar bersama, bekerja bersama dalam pengembangan teknologi informasi di Yogyakarta. Dengan begitu kemampuan dan kreatifitas mereka akan terus terasah, tidak hanya sampai di situ, pada perkembangannya jika mereka bisa menghasilkan sebuah produk perangkat lunak asli buatan mereka sendiri, mereka bisa mengkomersilkan hasil kerja keras mereka untuk mencari keuntungan. Hal ini pun akan berdampak positif pada perkembangan generasi muda di Yogyakarta, karena mereka tidak akan lagi menjadi konsumen pasif, tetapi mereka akan menjadi konsumen yang produktif. Untuk memenuhi kebutuhan ini, fasilitas pembelajaran untuk pengembangan teknologi internet dan *PC Game* diperlukan di Yogyakarta.

Kebutuhan wadah khusus bagi pencinta, penggemar, dan pemerhati teknologi internet dan *PC Game* bukan tanpa sebab, karena Yogyakarta dirasa sudah memenuhi pertimbangan yang ada, seperti :

- Sekolah, universitas, dan lembaga pendidikan informatika cukup banyak di Yogyakarta
- Kebutuhan sumber daya manusia (SDM) yang tercukupi
- Fasilitas teknologi, khususnya internet dan komputer memadai
- Pengguna (user) internet dan *PC Game* cukup banyak

Wadah yang akan dibangun di Yogyakarta ini nantinya bernama *E-Net And GameDev Core*, yaitu sebuah wadah bagi pengguna (*user*) internet dan *PC Game* dimana mereka tidak hanya menjadi konsumen produk teknologi saja, tetapi mereka juga akan belajar dan mengembangkan perangkat lunak (*software*) internet dan *PC Game*, bahkan mereka bisa menjadi perancang (*creator*) *software* baru yang belum pernah ada, untuk kemudian bisa dikomersilkan. Tujuan dari pembangunan tempat pembelajaran teknologi internet dan *PC Game* adalah internet dan *PC Game* sudah bukan waktunya hanya sekedar digunakan oleh masyarakat Yogyakarta khususnya, tetapi juga harus dikembangkan, sehingga akan ada inovasi teknologi yang muncul di Yogyakarta.

Berdasarkan kamus Merriem-Webster, definisi imajinasi (*imagination*) adalah ***creative ability, the thinking or active mind, a creation of the mind***<sup>5</sup>. Usaha manusia

---

<sup>5</sup> <http://www.merriam-webster.com/dictionary/imagination> (akses 3 September 2009)

untuk mengembangkan sesuatu yang sudah ada dan mencipta sesuatu yang baru membutuhkan kreatifitas dan imajinasi yang bebas, maka pendekatan desain arsitektural yang lain adalah desain yang bebas, tidak terikat oleh bentuk-bentuk tertentu.

Arsitektur dekonstruksi merupakan salah satu gaya arsitektur yang cenderung memiliki prinsip “anti”, di dalam gaya arsitektur ini bentuk-bentuk yang mengikat, seperti persegi, lingkaran, oval, dan lain-lain tidak berlaku sama sekali. Dalam arsitektur dekonstruksi, justru bentuk-bentuk yang mengikat disatukan sehingga memunculkan gaya dan ciri khas arsitektur yang baru.

Berbicara mengenai arsitektur dekonstruksi, maka juga harus berbicara mengenai arsitek-arsitek yang ada di dalam gaya arsitektur tersebut. Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, dan Bernard Tschumi merupakan sekian di antara banyaknya arsitek yang menganut gaya arsitektur dekonstruksi.



Gambar 1.1. Experience Music Project - Frank Gehry<sup>6</sup>

Pendekatan desain *E-Net And GameDev Core* secara arsitektural akan cocok dengan menggunakan pendekatan secara arsitektur dekonstruksi, karena gaya arsitektur dekonstruksi yang bebas, tidak terikat, dan cenderung imajinatif, hal ini sesuai dengan tuntutan desain *E-Net And GameDev Core* yang mengutamakan kreatifitas dan kemampuan imajinasi seseorang dalam pembelajaran dan pengembangan teknologi internet dan *PC Game*.

<sup>6</sup> [http://www.greatbuildings.com/cgi-bin/gbi.cgi/Experience\\_Music\\_Project.html/cid\\_emp\\_kmm\\_007.html](http://www.greatbuildings.com/cgi-bin/gbi.cgi/Experience_Music_Project.html/cid_emp_kmm_007.html) (akses 7 September 2009)

### **1.3 Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan *E-Net And GameDev Core* di Yogyakarta yang menggambarkan karakter kreatif dan imajinatif melalui pengolahan eksterior dan interior dengan pendekatan arsitektur dekonstruksi ?

### **1.4 Tujuan dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

Mewujudkan rancangan *E-Net And GameDev Core* yang mengekspresikan karakter yang kreatif dan imajinatif bagi pengunjung *E-Net And GameDev Core*.

#### **1.4.2 Sasaran**

- Menghasilkan studi yang berkaitan dengan internet dan PC Game
- Menghasilkan studi tentang analisis karakter internet dan PC Game yang kreatif dan imajinatif.
- Menghasilkan tampilan bangunan yang mentransformasikan karakter internet dan PC Game yang kreatif dan imajinatif.

### **1.5 Lingkup Studi**

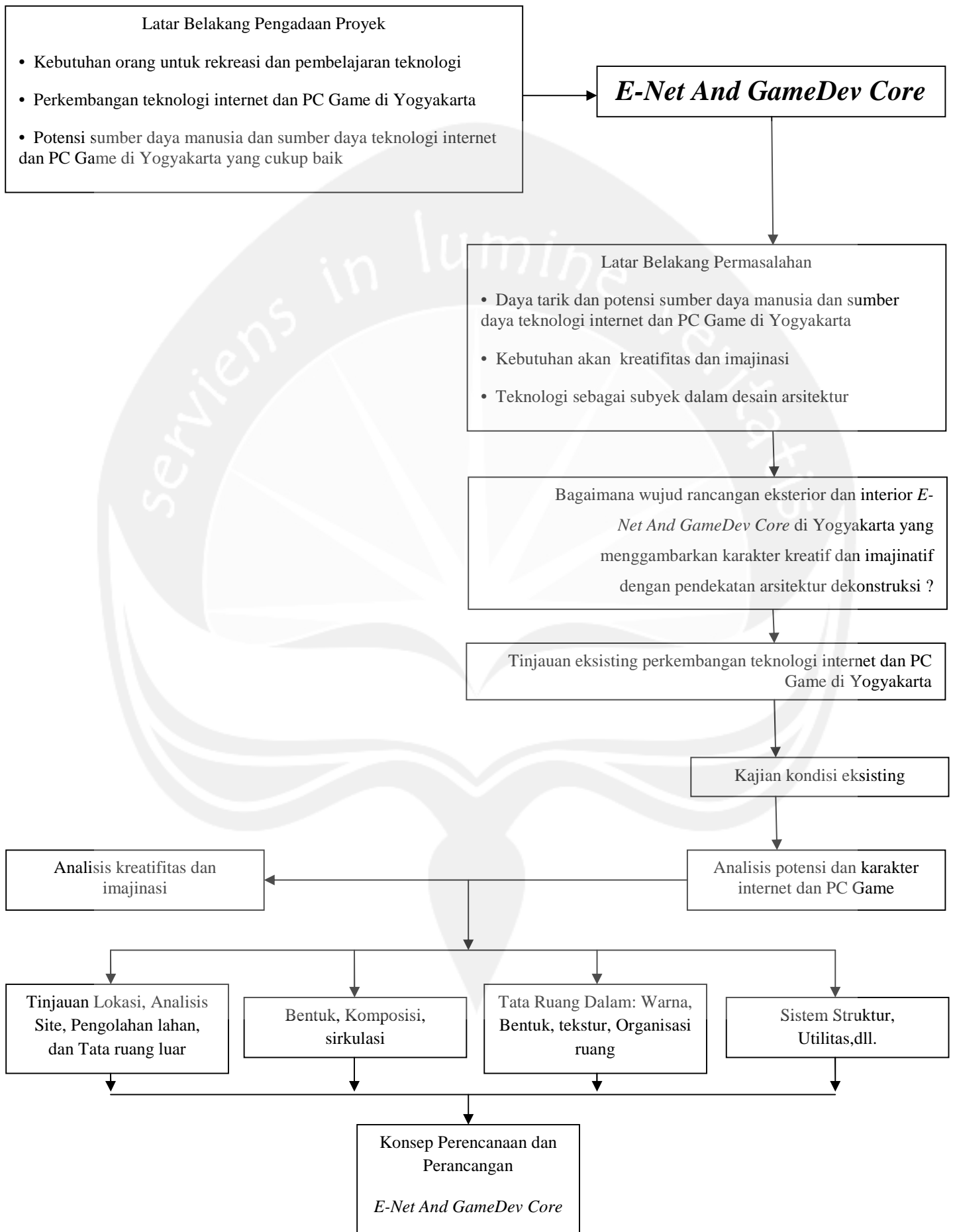
Lingkup dibatasi pada tinjauan arsitektural dimana didalamnya meliputi keseluruhan faktor yang mempengaruhi desain perancangan khususnya pada tinjauan tata ruang dan penataan fasad kreatif dan imajinatif.

### **1.6 Metode Pembahasan**

Metoda yang digunakan melalui pola pikir deduktif, yaitu berdasarkan teori – teori arsitektur yang ada untuk mendapatkan suatu kesimpulan sebagai dasar mencari alternatif pemecahan masalah.



## 1.7 Kerangka Alur Pikir



## **1.8 Sistematika Penulisan**

### **Bab I PENDAHULUAN**

Berisikan pendahuluan yang membahas segala permasalahan yang mendasari latar belakang proyek, rumusan permasalahan serta tujuan dan sasaran.

### **Bab II INTERNET DAN PC GAME**

Berisikan penjelasan umum mengenai internet dan *PC Game* serta karakteristik dari internet dan *PC Game* dan teori-teori perancangan dalam arsitektur yang dapat diaplikasikan ke dalam perancangan *E-Net And GameDev Core*.

### **Bab III E-NET AND GAMEDEV CORE DI YOGYAKARTA**

Berisi tinjauan terhadap kota Yogyakarta dalam kaitannya dengan internet dan *PC Game*, potensi-potensi yang dimiliki oleh Yogyakarta dalam hal teknologi sebagai dasar pertimbangan bagi perencanaan proyek.

### **Bab IV ARSITEKTUR DEKONSTRUKSI**

Berisi deskripsi dan gambaran umum mengenai gaya arsitektur dekonstruksi yang di dalamnya terdapat ciri dan karakteristik arsitektur dekonstruksi yang kemudian akan diaplikasikan pada *E-Net And GameDev Core* untuk memenuhi tuntutan desain.

### **Bab V ANALISIS**

Berisikan penjelasan mengenai alternatif-alternatif site dan site terpilih. Analisis kegiatan, kebutuhan, program dan besaran ruang.

### **Bab VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN E-NET AND GAMEDEV CORE DI YOGYAKARTA**

Berisikan konsep *E-Net And GameDev Core* beserta alternatif-alternatif detail rancangan dan teori-teori yang diaplikasikan.